சமூக விஞ்ஞான கற்கை வட்டம்

செய்திமடல் - 98 | 18-04-2013

11-04-2013 **அன்று நடந்த உரையாடலின் பொழிப்பு**

தலைப்பு : மாற்று அரசியல் கணினி விளையாட்டுக்கள்

தொடக்கவுரையாடல் : மு. மயூரன்

மின்னணுக் கருவிகளில் விளையாட்டுக்கள் அறிமுகப்படுத்தப்பட்ட காலம் முதல் இன்றுவரை கணினி விளையாட்டுக்கள் நீண்ட வரலாற்றைக் கொண்டுள்ளன; நிறையவே பரிணாமமடைந்துள்ளன. எளிமையான புதிர் அவிழ்க்கும் விளையாட்டுக்கள் தொடக்கம், திரைப்படம் பார்ப்பது போன்ற பிரமாண்டத்தைத்தரும் முப்பரிமாண விளையாட்டுக்கள் வரைக்கும் இந்த வரலாறு நீண்டது.

கணினி விளையாட்டுக்கள் மீது மிகப்பெரியளவில் முதலீடு செய்யப்படுகிறது. அதற்கேற்றபடி பாரிய இலாபமீட்டும் துறையாகவும் கணினி விளையாட்டுக்களை உருவாக்குதல் இருந்து வருகிறது. தொடக்க காலங்களில் குறைந்தளவான மனித உழைப்புடன் கணினி விளையாட்டுக்களை உருவாக்கக்கூடியதாக இருந்தது. ஆனால் தற்போது வரைகலைச் செழுமையும் பிரமாண்டமுமான விளையாட்டுக்களை உருவாக்க மிகப்பெரியளவில் மனித உழைப்புத் தேவைப்படுகிறது. இதனால் முதலீடும் பெரிதாக இருக்கிறது.

Call of Duty: Black Ops (November 9, 2010) எனும் கணினி விளையாட்டானது, அது வெளியிடப்பட்டு முதல் 5 நாட்களில் 650 மில்லியன் அமெரிக்க டொலர்கள் வருமானமீட்டிச் சாதனை படைத்தது.

தொழிநுட்ப வளர்ச்சிக்கேற்ப கணினி விளையாட்டுக்களைச் சந்தைப்படுத்தும் முறைகளும் விநியோகிக்கும் முறைகளும் மாற்றம் கண்டு வருகின்றன. கணினி விளையாட்டுக்களூடாக இலாபமீட்டுவதற்கும் புதிய புதிய உத்திகள் கண்டறியப்படுகின்றன. சமூக வலைத்தளங்களில் பிரபலமாகவுள்ள விளையாட்டுக்களில் மெய்நிகர்ப் பணத்தினை (Virtual Money) உண்மையான பணம் கொடுத்து வாங்கும் நடைமுறை கூட உள்ளது.

மிகத்திறமையான சந்தைப்படுத்தலூடாகவும், அதன் இயல்பான கவர்ச்சியினாலும் சிறுவர்கள் முதல் வளர்ந்தவர்கள் வரை கணினி விளையாட்டுக்களுக்கு அடிமையாக இருக்கிறார்கள். கணினி ஒன்றை வைத்திருக்கும் வசதிகொண்ட மனிதர்களது அன்றாட வாழ்க்கையிலும் சிந்தனையிலும் செல்வாக்குச் செலுத்துமளவுக்குக் கணினி விளையாட்டுக்கள் உள்ளன. இதன்காரணமாக விரும்பத்தகாத, ஆரோக்கியமற்ற விடயங்களை சிறுவயதுமுதலே மனதில் விதைத்துவிடக்கூடிய வல்லமை கணினி விளையாட்டுக்களுக்கு உள்ளது.

> அமெரிக்கப் படை பற்றிய புகழை உலகெங்கும் பரப்பவும், படைக்கு ஆள் சேர்க்கவுமென மிகப்பெரிய பொருட்செலவில் America's Army என்ற விளையாட்டு, அமெரிக்கப் பாதுகாப்புத்துறையினால் உருவாக்கப்பட்டுள்ளது. இந்நோக்கங்களுக்காகவே இவ்விளையாட்டு உருவாக்கப்பட்டுள்ளதென இதன் உருவாக்குனர்கள் வெளிப்படையாகவே ஒப்புக்கொண்டுள்ளனர்.

இவ்வாறான விடயங்கள் பொதுப்போக்கில் இருப்பதால் இயல்பாகவே கணினி விளையாட்டுக்களில் காணப்படுகின்றன. அவை தவிர, திட்டமிட்டே சில அரசியற் செய்திகள், அரசியற் சிந்தனைகள் கணினி விளையாட்டுக்களூடாகப் பரப்புரை செய்யப்படுகின்றன.

இயற்கை வளங்களை அளவுக்கு மீறிச் சுரண்டுவதையும் கொலையினையும் பெண்ணடிமைத்தனத்தினையும் இனவாதத்தினையும் கவர்ச்சியானதாகவும் வெற்றியாகவும் சித்திரிக்கும் போக்கு கணினி விளையாட்டுக்களில் பொதுவானதாகும். சிறுவர் மனங்களில் வன்முறை எண்ணங்களைத் தூண்டுகின்றன என்ற குற்றச்சாட்டு இவ்வகை விளையாட்டுக்கள் மீது பரவலாகவே வைக்கப்படுகிறது.

மிகுதி அடுத்த பக்கம்

அடுத்து வரும் தலைப்புக்கள்

காக்கும் கடப்பாடு: யாருடைய காக்கும் கடப்பாடு?
தெ. ஞா. மீநிலங்கோ | 18-04-2013

Creative Commons
தி. கோபிநாத் | 02-05-2013

ஆ. முத்துத்தம்பிப்பிள்ளை

ஆ. முத்துத்தம்பிப்பிள்ளை (ஏப்ரல் 18, 1858 - நவம்பர் 2, 1917, மானிப்பாய், யாழ்ப்பாணம்) ஓர் ஈழத்து எழுத்தாளர், பதிப்பாளர். தமிழின் முதற் கலைக்களஞ்சியமான அபிதான கோசத்தை எழுதியவர்.

1884-ல் காரைக்கால் சென்றார். அங்கே திருவாங்கூர்ப் பகுதியைச் சேர்ந்த தவசிமுத்துநாடார் என்னும் செல்வந்தரின் வேண்டுகோளுக்கு இணங்கி சத்தியாபிமானி என்ற வார இதழைத் தொடங்கி அதன் ஆசிரியராகப் பணியேற்றார்.

1885-ல் சென்னை சென்ற முத்துத்தம்பி அந்தர்சன் தெரு என்ற இடத்தில் யுபிலி அச்சுக்கூடம் என்ற பெயரில் ஓர் அச்சியந்திரசாலையை நிறுவினார். சி. வை. தாமோதரம்பிள்ளையின் தொல்காப்பியம் சொல்லதிகாரப்பதிப்பும், உ. வே. சாமிநாதையரின் சிலப்பதிகாரப் பதிப்பும் இதன் மூலமே வெளிவந்தன.

முத்துத் தம்பிப்பிள்ளையவர்கள் எழுதிய பல நூல்களில் இலங்கைச் சரித்திரச் சூசனம், அபிதான கோசம், ஆங்கில-ஆங்கில-தமிழ் அகராதி, யாழ்ப்பாணச் சரித்திரம் ஆகியவை குறிப்பிடத்தக்கன. அபிதானகோசம் 1902-இல் யாழ்ப்பாணம் நாவலர் அச்சுக்கூடத்தில் அச்சிடப்பட்டு வெளியிடப்பட்டது. தமிழகத்தில் சிங்காரவேலு முதலியாரின் அபிதான சிந்தாமணி (1910) வெளிவருமுன் இது வெளிவந்தது குறிப்பிடத்தக்கது.

சமூக விஞ்ஞான கற்கை வட்டம்

சமகால அரசியலிலும் சமூக வாழ்விலும் தொழிநுட்பத்திலும் நிகழும் முக்கிய நடப்புக்களை ஆழமாகக் கற்றறிந்துகொள்ளுமுகமாக வாரம் தோறும் வியாழக்கிழமைகளில் பிற்பகல் 6:00 மணிக்கு சமூக விஞ்ஞானக் கற்கை வட்டம் கூடுகிறது.

அரசியல், தொழிநுட்பம், சமூகம் எனப் பல்வேறு பரப்புக்களில் தெரிவு செய்யப்படும் தலைப்புக்களில் ஒவ்வொரு வாரமும் ஆழமான திறந்த கலந்துரையாடல் இடம்பெறும்.

நாம் வாழும் இந்தச் சமூகத்தைக் கற்றறிந்து புரிந்துகொள்ளவும் அப்புரிதலிலிருந்து இச்சமூகத்தை வளர்த்தெடுக்கவும் உங்கள் அனைவரையும் சமூக விஞ்ஞான கற்கை வட்டம் அழைக்கிறது.

சமூக விஞ்ஞான கற்கை வட்டம்
தேசிய கலை இலக்கியப் பேரவை,
121 , ஹம்டன் லேன்,
வெள்ளவத்தை.

0772260165
0752151580

FB group : facebook.com/groups/ssscircle/

வலைத்தளம் : circle.thulaa.net

வலைப்பதிவு : circlelk.blogspot.com

மாற்று அரசியல் கணினி விளையாட்டுக்கள்

முன்பக்கத் தொடர்ச்சி..

ஆனால் இவை எல்லாவற்றையும் தாண்டி, மிகவும் திட்டமிடப்பட்ட முறையில் பரப்புரை நோக்கத்துடனேயே கணினி விளையாட்டுக்கள் உருவாக்கப்பட்டுச் சந்தைப்படுத்தப்படுகின்றன.

எடுத்துக்காட்டாக, அமெரிக்கப் படை பற்றிய புகழை உலகெங்கும் பரப்பவும், படைக்கு ஆள் சேர்க்கவுமென மிகப்பெரிய பொருட்செலவில் America's Army என்ற விளையாட்டு, அமெரிக்கப் பாதுகாப்புத்துறையினால் உருவாக்கப்பட்டுள்ளது. இந்நோக்கங்களுக்காகவே இவ்விளையாட்டு உருவாக்கப்பட்டுள்ளதென இதன் உருவாக்குனர்கள் வெளிப்படையாகவே ஒப்புக்கொண்டுள்ளனர்.

இவ்வாறாக வெளிப்படையாக ஒப்புக்கொள்ளாமலேயே அமெரிக்க ஏகாதிபத்தியத்துக்கும் முதலாளியச் சுரண்டலுக்கும் ஆதரவான மனநிலையை உருவாக்கக்கூடியவாறான விளையாட்டுக்கள் ஏராளமாக உருவாக்கப்பட்டுள்ளன. கெடுபிடிப்போர் உச்சகட்டத்தில் இருந்த காலங்களில் உருவாக்கப்பட்ட Star Wars போன்ற விளையாட்டுக்களும் கெடுபிடிப்போரின் இறுதிக்காலகட்டங்களில் உருவாக்கப்பட்ட Red Alert போன்ற விளையாட்டுக்களும் நேரடியாகவே கம்யூனிச எதிர்ப்பு - சோவியத் எதிர்ப்பு - அமெரிக்க ஏகாதிபத்தியச் சார்பு அரசியலைப் பேசுவனவாக இருக்கின்றன.

தற்போது மத்திய கிழக்கு நாடுகள் மீதான அமெரிக்க ஆக்கிரமிப்புக்களை நியாயப்படுத்தும் மனநிலையைத் தோற்றுவிப்பனவாகப் பல கணினி விளையாட்டுக்கள் உருவாக்கப்படுகின்றன.

பொதுப்போக்கு ஊடகங்கள் போர்களைச் சினிமாத்தனமாகவும் ஆர்வமூட்டும் பந்தயமாகவும் காட்டுகின்றன. அதேபோன்று கணினி விளையாட்டுக்கள் போரினை மகிழ்ச்சிக்குரிய, பரபரப்பூட்டும் கவர்ச்சிகரமான விளையாட்டாக இளைஞர்கள் மனதில் பதிய வைக்கின்றன.

போர் என்பது கொடுமையானதென்பதும், அது மக்களுக்கு எதிராக, ஒருசிலரின் நன்மைக்காக நடத்தப்படுபவை என்பதும் போர் எப்போதும் எதிர்க்கப்படவேண்டிய ஒன்று என்பதும் முற்றாகவே மறக்கடிக்கப்படுகின்றன.

கணினி விளையாட்டுக்களின் இவ்வாறான விரும்பத்தகாத தன்மைகளுக்கு எதிராக, மக்கள் சார்பான, சூழலுக்குச் சார்பான, பெண் விடுதலைக் கருத்துக்களையும் ஏகாதிபத்திய எதிர்ப்புக் கருத்துக்களையும் எடுத்துச்செல்லும் மாற்று அரசியல் கணினி விளையாட்டுக்களை உருவாக்கும் முயற்சிகளும் ஆங்காங்கே சிறிய அளவில் நடைபெறுகின்றன.

எழுபதுகளில் முதலாளியக் கருத்தியலைக் கொண்டிருக்கும் Monopoly என்கிற பலகை விளையாட்டுக்கு மாற்றாக Class Struggle என்ற விளையாட்டு உருவாக்கப்பட்டமை போல கணினி விளையாட்டுக்களிலும் பல பரிசோதனை முயற்சிகள் செய்யப்படுகின்றன.

எடுத்துக்காட்டாக, McDonalds என்ற மாற்று அரசியல் விளையாட்டு தற்போது மிகவும் பிரபலமாகியிருப்பதைக் குறிப்பிடலாம். இது, தென்னமெரிக்காவில் McDonalds நிறுவனத்தால் பராமரிக்கப்படும் பண்ணைகள் தொடக்கம் மூன்றாம் உலக நாடுகளில் உள்ள விற்பனைக்கூடங்கள் வரையான அவர்களது Corporate இராச்சியத்தை முழுமையாகப் புரிந்துகொள்வதற்கும் அதனூடாக corporates எவ்வாறு ஊழலையும் சூழல் கெடுதியையும் மனித விரோதத்தையும் தமது உள்ளார்ந்த இயல்பாகக் கொண்டிருக்கின்றன என்பதனை இலகுவாக விளக்கிவிட முடிகிறது.

கணினி விளையாட்டுக்களை அவற்றின் அரசியல் நோக்கங்களையும் உள்ளடக்கத்தினையும் தவிர்த்து வெறும் பொழுதுபோக்குத் தொழிநுட்பப் பண்டமாக மட்டும் பார்க்க முடியாது. ஏனெனில் அவை அவ்வாறாக உருவாக்கப்படுவதில்லை.

அவற்றின் சக்தியை நல்ல விதத்தில் பயன்படுத்தி, ஆரோக்கியமான தலைமுறைகளை உருவாக்குவதற்கு மாற்று அரசியல் கணினி விளையாட்டுக்கள் பெருமளவில் உற்பத்தி செய்யப்படுவது அவசியமானதாகும்.

காக்கும் கடப்பாடு: யாருடைய காக்கும் கடப்பாடு? (இந்த வாரம் கலந்துரையாடப்படவுள்ள விடயப்பரப்பு)

Responsibility to Protect (R2P): Whose Responsibility to Protect?

காக்கும் கடப்பாடு என்றால் என்ன?

வரலாற்று ரீதியில் காக்கும் கடப்பாடு

மனிதாபிமானத் தலையீட்டில் இருந்து காக்கும் கடப்பாட்டை நோக்கி

நியாயமான யுத்தம் (Just War) என்ற கோட்பாட்டுருவாக்கம்

காக்கும் கடப்பாடும் சர்வதேச சட்டமும்

லிபியாவின் பின் காக்கும் கடப்பாடும் எதிர்காலமும்

யாருடைய காக்கும் கடப்பாடு? விடைதேடும் வினாக்கள்

சமூக விஞ்ஞான கற்கை வட்டத்தின் செய்தி மடல்களைப் படியெடுக்கவும் அச்சிட்டுப் பகிரவும் அனைவருக்கும் உரிமையுண்டு. இதில் வெளிவரும் ஆக்கங்களை மூலத்தைக் குறிப்பிட்டு எங்கும் பிரசுரிக்கலாம்.
BY NC SA